

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukannya proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Ruangguru untuk kelas eksperimen dan tanpa aplikasi Ruangguru untuk kelas kontrol pada mata pelajaran Fisika kelas X di SMK Muhammadiyah Kota Jambi, maka didapatkan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan analisis data post test siswa kelas eksperimen menunjukkan angka 82,67 dan kelas kontrol 73,67. Hasil analisis memperlihatkan bahwa nilai post test kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Jadi penggunaan aplikasi Ruangguru dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi lebih tinggi bila dibandingkan dengan tanpa penggunaan aplikasi Ruangguru. Hal ini menjawab tujuan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Ruangguru dan motivasi terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pada kelas eksperimen yang telah dilakukan, terdapat peningkatan hasil belajar yang tertuang pada nilai probabilitas $(0.000) < 0.05$ yang berarti menghasilkan keputusan yaitu tolak H_0 yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar Fisika siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Ruangguru dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan aplikasi Ruangguru.

2. Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Ruangguru terhadap hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi.

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi diajarkan dengan aplikasi Ruangguru dibandingkan dengan tanpa aplikasi Ruangguru. Siswa dengan motivasi tinggi yang diajarkan menggunakan aplikasi Ruangguru memiliki hasil belajar post test yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa dengan motivasi tinggi yang diajarkan tanpa menggunakan aplikasi Ruangguru.

3. Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Ruangguru terhadap hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah.

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi belajar rendah yang diajarkan dengan aplikasi Ruangguru dibandingkan dengan tanpa aplikasi Ruang guru. Siswa yang memiliki motivasi rendah diajarkan dengan menggunakan aplikasi Ruangguru memiliki hasil belajar post test yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi rendah yang diajarkan dengan tanpa menggunakan aplikasi Ruang guru.

4. Terdapat interaksi antara penggunaan aplikasi Ruangguru dengan hasil belajar siswa.

Terdapat interaksi antara penggunaan media video pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar Fisika dengan nilai probabilitas ($0.019 < 0.05$) maka keputusan adalah tolak H_0 , dari hasil penelitian tersebut tergambar adanya interaksi antara penggunaan aplikasi Ruang guru dan motivasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Fisika siswa.

Namun masih terdapat kelemahan dalam penelitian ini yaitu kurangnya tatap muka dalam pembelajaran sebagai akibat dari masa pandemi Covid 19 yang menyebabkan pembelajaran menjadi terhambat dimana seharusnya dilakukan 6 kali tatap muka, sedangkan dalam penelitian ini hanya dapat dilakukan 2 kali tatap muka saja.

5.2 Saran

5.2.1 Untuk Pihak Sekolah

Setelah dilakukannya penelitian ini, didapatkan hasil yang positif yang menunjukkan adanya kontribusi aplikasi Ruang guru terhadap hasil belajar Fisika siswa. Maka diharapkan pada pihak sekolah agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa baik pada mata pelajaran Fisika maupun mata pelajaran lain.

5.2.2 Untuk Siswa

Setelah dilakukannya penelitian ini, sebagai siswa yang memiliki motivasi tinggi agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk meningkatkan dan mempertahankan motivasi dalam belajar, dan untuk siswa yang memiliki motivasi rendah agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk meningkatkan motivasi belajar sehingga didapat hasil belajar yang optimal.

5.2.3 Untuk Penulis

Sebagai penulis tentu saja masih jauh dari kata sempurna, sehingga diharapkan kritik dan saran yang membangun pada tesis ini, agar bisa menjadi lebih baik lagi ke depannya.